

**COMPETITIVE BASED LEARNING  
SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR  
GUNA MENCAPAI STANDARISASI KOMPETENSI LULUSAN**

*Syaifuddin Zuhri*  
Staff Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur  
UPN ‘Veteran’ Surabaya

**ABSTRACT**

*This paper makes an analysis to the learning system can be make to growth the competition intuition make to produce the best products can be made the students. Melihat tuntutan kebutuhan pasar kerja yang menuntut kompetensi yang sangat tinggi very high level competency to produce para lulusan perguruan tinggi, so maka diperlukan suatu learning methods metode pengajaran yang dapat menghasilkan out-put lulusan yang high competence and to produce best products continually.*

*Key words : learning system, competition, competention, best products.*

**ABSTRAK**

Penulisan ini merupakan suatu kajian terhadap sistim pembelajaran yang bertujuan menumbuhkan kepekaan persaingan untuk menghasilkan karya terbaik bagi mahasiswa. Melihat tuntutan kebutuhan pasar kerja yang menuntut kompetensi yang sangat tinggi terhadap para lulusan perguruan tinggi, maka diperlukan suatu metode pengajaran yang dapat menghasilkan out-put lulusan yang mempunyai kompetensi berstandar tinggi dan selalu menghasilkan karya-karya terbaik.

Kata kunci : sistim pembelajaran, persaingan, kompetensi, karya terbaik.

## PENDAHULUAN

Era global menuntut kompetensi dan kompetisi yang tinggi bagi *output* perguruan tinggi dalam memasuki pasar kerja. Lulusan perguruan tinggi yang dipersiapkan dengan matang sesuai tuntutan diatas akan mampu terus melakukan pengembangan secara terus menerus (*continous improvement*). UPN "Veteran" Jawa Timur sebagai lembaga pendidikan tinggi yang mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dengan tujuan untuk menghasilkan tenaga-tenaga ahli di bidangnya, berkualitas, profesional, mampu bersaing di era global. Dan sesuai misi perguruan tinggi untuk menjadi perguruan tinggi terdepan, modern dan mandiri. Pengembangan kurikulum KBK yang telah diterapkan secara menyeluruh pada jurusan di UPN "Veteran" Jawa Timur belum menyentuh secara substantif pada materi-materi pembelajaran yang bertumpu pada kebutuhan pasar.

Perkembangan standarisasi di bidang arsitektur yang sedemikian pesat juga menjadi kendala terhadap penyesuaian secara gradual untuk mencari dan memahami secara bersama-sama seluruh komponen kebutuhan pasar yang dapat diserap bagi pengembangan kualitas pendidikan yang lebih baik. Dalam kerangka untuk menjaga kontinuitas

penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, khususnya di jurusan arsitektur UPN "Veteran" Jatim, diperlukan kreatifitas metode-metode pengajaran yang mampu menjawab tuntutan pasar.

Proses belajar yang efisien tergantung dan dipengaruhi oleh iklim belajar (*learning climate*) yang mencakup keadaan fisik, sosial, mental anak didik, minat, sikap dan nilai-nilai, serta sifat-sifat kepribadian dan kecakapan-kecakapan (Alfred Adler & Kunkel dalam Ngalim Purwanto: *Psikologi Pendidikan*, 2004). Kebutuhan akan orientasi baru dalam pendidikan disain terasa begitu kuat dan nyata, karena karakteristik disain yang mendasar yakni sebagai pembentuk perubahan. Tetapi bukan sekedar refleksi perubahan, tetapi secara parsial merupakan penyebab dari kebanyakan perubahan (Cross, 1984).

## PEMBAHASAN

### Standar Kompetensi

Undang-undang RI nomor 18 Tahun 1999 tentang jasa perencana (arsitektur) diisyaratkan mempunyai tingkat keahlian yang profesional, yang dinyatakan dalam bentuk pemilikan sertifikat keahlian yang kriteria penilaiannya dilakukan asosiasi profesi. *Union Internationale de Architectes* (UIA) menetapkan persyaratan 5 tahun pendidikan tinggi dan 2 tahun magang sebagai syarat untuk memperoleh sebutan

*COMPETITIVE BASED LEARNING*  
SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR GUNA MENCAPAI  
STANDARISASI KOMPETENSI LULUSAN  
(Syaifuddin Zuhri)

”arsitek” setelah melalui penilaian dan ujian keahlian profesional di bidang arsitektur. Maka Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) mendefinisikan arsitek sebagai sebutan ahli yang mempunyai latar belakang atau dasar pendidikan arsitektur dan atau yang setara, mempunyai kompetensi yang diakui dan sesuai dengan ketentuan organisasi serta melakukan praktek profesi arsitek. UIA menetapkan 13 butir kualifikasi dasar (kompetensi) persyaratan profesional arsitek, yang menyangkut ketrampilan (*skill*) dan kemampuan (*ability*) yang harus dikuasai setelah melalui pendidikan yang diakui dan dibuktikan dengan pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman, dan hal ini telah ditetapkan dalam Anggaran Dasar IAI tahun 1999.

### **Pendidikan Akademik**

Berdasarkan KepMenDikNas nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar, bahwa pendidikan akademik adalah pendidikan yang diarahkan untuk penguasaan ilmu, pengetahuan dan teknologi. Pendidikan profesional adalah pendidikan yang diarahkan terutama untuk kesiapan penerapan keahlian tertentu, untuk dapat dikatakan sebagai arsitek.

Disini terlihat adanya perbedaan pemahaman tentang ”akademik” dan ”profesional”. Ditinjau dari kualifikasi arsitek, maka pemilahan pendidikan akademik dan profesional menuntut spesialisasi yang berbeda. Sedangkan secara kemampuan disain (merancang arsitektur) memerlukan latihan dan dalam waktu yang cukup lama.

”Profesi” mempunyai arti pekerjaan (*occupation*) yang diakui secara umum, yang didukung oleh keahlian (*skill*), keilmuan (*learning*) dan kepakaran (*expertise*) yang ditawarkan sebagai jasa bagi kepentingan orang lain. Maka Pendidikan Tinggi merupakan kriteria utama keprofesian yang sekaligus menetapkan tingkat kualifikasi profesionalitas seseorang.

### **Pendidikan Perancangan (Arsitektur)**

Tujuan pendidikan disain adalah untuk membantu para mahasiswa memutuskan siapakah diri mereka, apa yang mereka bela, dan kemana mereka akan pergi (Holt, 1997). Hal ini merupakan esensi dasar dari klarifikasi nilai-nilai untuk mengembalikan titik pusat pembelajaran yang berbasiskan pada otoritas pengajar ke individu untuk menjadi pengendali dari proses nilainya sendiri.

Merancang adalah urutan tindakan untuk menghasilkan sesuatu, dalam hal ini

adalah bangunan dan lingkungan binaan lainnya. Kegiatan perancangan untuk menghasilkan suatu rangkaian instruksi (dalam bentuk denah, spesifikasi) yang akan kita laksanakan dan dalam pelaksanaannya akan menyelesaikan masalah yang dihadapi (Sudarminta, 2004). Model pembelajaran dalam mata kuliah utama dalam arsitektur adalah kegiatan perancangan bentuk dan ruang atau disebut sebagai perancangan arsitektur, dengan aktifitas utama untuk melatih kemampuan motorik dan psikomotorik secara terpadu. Dimana semua mata kuliah yang bertumpu pada garis "core" ini akan diintegrasikan secara bersama-sama dalam satu obyek bahasan (tugas).

Pendidikan arsitektur memiliki pengaruh yang sangat besar pada terbentuknya "ideologi" dari seorang calon perancang, atau dapat dikatakan memiliki peran besar dalam pembentukan "ideologi" seorang perancang. Sehingga harus benar-benar diusahakan bahwa ideologi yang terbentuk bagi mahasiswa sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pertumbuhan arsitektur Indonesia.

### **Competitive Model**

Kompetisi di pasar kerja memerlukan karakter yang kuat bagi lulusan untuk memahami dan mengetahui kondisi persaingan yang terjadi. *Competitive* model

merupakan wacana berpikir dan bertindak yang terintegrasi dengan kondisi persaingan *skill* dan ketrampilan untuk mendapatkan hasil terbaik (*best product*) yang diimplementasikan dalam sistem pembelajaran, khususnya perancangan, sehingga suasana akademik dan *output skill* atau ketrampilan yang didapat bisa setara dengan *skill* dan kemampuan pasar kerja.

*Competitive* model merupakan metode pembelajaran untuk menghasilkan karya atau hasil terbaik pada setiap jenjang tingkatan proyek perancangan dan tugas akhir. Karena metode ini juga mengupayakan tumbuhnya suasana persaingan yang sehat secara akademis guna menghasilkan hasil akhir terbaik berdasarkan standar kompetensi yang akan ditetapkan pada setiap jenjang atau tahapan akademis.

Konsepsi dasar metode pembelajaran ini adalah menumbuhkan pengalaman kepekaan ruang secara visual dalam suasana kompetisi di kalangan anak didik untuk mencapai *output* akhir, dengan berdasarkan pada prinsip pengembangan keilmuan secara terus menerus (*continous improvement*).

Dalam aspek kreatifitas dikatakan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa ide, gagasan, karya nyata, dan yang relatif berbeda dengan apa yang

*COMPETITIVE BASED LEARNING*  
SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR GUNA MENCAPAI  
STANDARISASI KOMPETENSI LULUSAN  
(*Syaifuddin Zuhri*)

sudah ada sebelumnya. Dalam kaitan ini, maka adanya kompetisi memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar mahasiswa untuk menghasilkan karya terbaik dan baru sehingga memunculkan semangat kreatifitas yang lebih sistematis dan terstruktur.

### **Implementasi Model**

Model ini diharapkan dapat diterapkan pada mata kuliah utama dalam pembelajaran perancangan arsitektur, dimana produk perancangan berasal dari 'umpan' proyek (tugas) yang harus dilakukan secara mandiri berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan sesuai bobot dan jenjang mata kuliah (perancangan). Tingkat kompetensi hasil akhir dapat disetarakan dengan mengirimkan hasil akhir pada lomba-lomba karya arsitektur mahasiswa yang sepadan untuk dikompetisikan secara berkala. Cara yang paling mudah adalah dengan mengirimkan hasil karya akhir mahasiswa terbaik pada PT-PT lain yang sejenis atau pertemuan-pertemuan mahasiswa arsitektur, seperti TKI MAI (Temu Karya Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Indonesia).

Didalam melihat karya arsitektur yang kreatif, biasanya adalah yang tidak biasa, mewah, mengagetkan, atau sebuah konfigurasi yang aneh. Jadi yang kreatif adalah "*ketidak-biasaan*" atau "*keanehan*"

dan "*yang belum terlihat*", sehingga sebuah karya yang secara sepihak merupakan pengulangan yang sudah ada dan biasa terlihat tidak akan pernah mendapat perhatian.

Klassen (1990), berpendapat bahwa berarsitektur merupakan pentahapan kontemplasi yang terjadi setiap tahap. Tahapan-tahapan itu meliputi:

- Memahami Arsitektur (*Understanding Architecture*)
- Mengalami Arsitektur (*Experiencing Architecture*)
- Membuat arsitektur (*Making Architecture*)

Langkah pertama, dalam arsitektur, elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang mempunyai hubungan yang demikian erat yang menentukan kualitas visual. Bruno Zevi (1974), bahwa ruang tak dapat ditampilkan secara lengkap dalam bentuk apapun dan hanya dapat dipahami dan dirasakan melalui pengalaman langsung. Memahami ruang, mengetahui bagaimana melihatnya, merupakan pengalaman tersendiri bagi manusia.

Langkah kedua, manusia dengan kelengkapan fisik dan psikis memungkinkan untuk menanggapi, merespon berbagai macam bentuk dan olahan ruang, serta pengaruhnya terhadap intelektual dan emosional mereka. Kesan ruang diterima manusia melalui indera

penglihatan, pendengaran, penciuman yang mampu membangkitkan kesan emosional atau *image* tertentu bagi jiwanya.

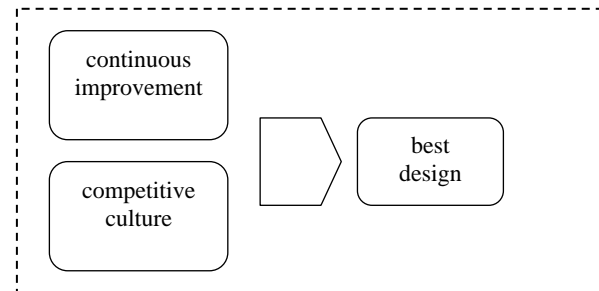
Langkah ketiga, dialog manusia dengan ruang selain melalui proses visual. Dalam proses *making architecture* ini, arsitek menggali kembali kenangan atas pengalaman spatial dan membayangkan pengalaman tersebut hadir dalam imajinasi ketika merancang bangunan.

Pengetahuan dan pengalaman ruang dapat diperoleh dengan mengalami sendiri, sehingga dikatakan imajinasi arsitektural lebih merupakan imajinasi natural daripada imajinasi artifisial. Imajinasi natural memerlukan proses kontemplatif dari pengalaman-pengalaman yang didapatkan secara langsung, sehingga ia dapat menghadirkan kembali dalam bentuk yang lebih baru (Iconoclast, Hillier, Hanson & Penn, 1997).

## SIMPULAN DAN SARAN

Orientasi pembelajaran disain yang berbasis kompetitif haruslah menekankan pada proses dan produk belajar yang menyeluruh dengan tingkat kompetisi yang tinggi untuk menghasilkan produk disain terbaik dari diri mahasiswa. Konstruksi nilai-nilai haruslah membelajarkan mahasiswa untuk mampu mengembangkan berbagai teknik dan metode untuk mengkonstruksi serta mengembangkan

kesadaran yang mendasar untuk menggugah semangat, prioritas-prioritas, dan nilai-nilai dari orang-orang yang terkena dampak dan memiliki kendali terhadap pemanfaatan produk. Mampu menyerap aspirasi masyarakat pengguna dan beradaptasi pada suatu profesi dan masyarakat yang selalu mengalami perubahan yang dinamis, atau bahkan perubahan yang radikal dan tak terduga.



Gb 1 Model Pembelajaran

Pengalaman berarsitektur dapat membantu seorang perancang untuk membuat arsitektur, karena pengalaman estetik menghadirkan esensi dari pengalaman itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Canter, David. "*Psychology for Architect*", Applied Science Publisher Ltd., London, 1974.

*COMPETITIVE BASED LEARNING*  
SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR GUNA MENCAPAI  
STANDARISASI KOMPETENSI LULUSAN  
(Syaifuddin Zuhri)

- Crowe, Norman. "*Nature and Idea of A Man-made Worl*" Cambridge, Masschusetts, The MIT Press, 1997.
- Cross, A., "*Towards an Understanding of Intrinsic Values of Design Education, Design Studies*", 1984.
- Drs. Muh. Ngalim Purwanto, MP., "*Psikologi Pendidikan*". Penerbit PT. Remaja Rosda Karya, Bandung, 2004.
- Heath, Tom, "*Method in Architecture*" John Willey and Sons Ltd. Norwich, 1984.
- Holt, J.E., "*The Designer's of Judgement. Design Studies*" 18: 113-123, 1997.
- Iconoclast, ST., Hillier, B., Hanson, J. and Penn, A. "*An Advanced Tutorial in Axman*". Ed. Vaughan, L., Space Syntax Laboratory, The Barlett School of Graduate Studies, Universitas Colledge London (UCL), UK, 1997.
- Jules, Frederick, A. "*Dasar-dasar Persepsi untuk Perancangan Arsitektur*". Dalam "*Pengantar Arsitektur*" Ed. Snyder, JC. dan Anthony JC. terj. Hendro Sangkoyo, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1991.
- Klassen, Winand, "*Architecture and Philosophy*" University of San Carlos, Philipines, 1990.
- Sudarminta, "*John Dewey : Experience and Education*" alih bahasa oleh Hani'ah, Terju, Jakarta, 2004.
- Wade, John, W., "*Architecture Problem and Purposes: Architectural Design as a Basic Problem Solving Process*", John Willey and Sons Ltd, 1977.